ついに発売まであと一週間！　誰よりも早くウルティマをキワメたい君に贈る完全ハンドブック。ゲームの予習に、そして実戦に利用して欲しい。

Ultima ウルティマ

恐怖のエクソダス
TERRIBLE EXODUS

完全ハンドブック
PERFECT HAND BOOK



STORY

ロードブリティッシュによって創造されたソーサリア大陸のブリタニア王国。まさに今、この国に大きな厄災が訪れようとしている……。

かつてブリタニア王国は二度にわたる暗黒の時代を経験していた。最初は強力な魔道師モンデインの恐怖支配の時代。そしてその弟子である魔女ミナクスの脅威。しかしいずれの悪もロードブリティッシュの呼び寄せた勇者によって滅ぼされ、ブリタニア王国は20年の間平和が保たれていたのである。二人の魔術師が残した復讐の呪文を除いては……。そして今、闇の権化エクソダスが目覚めようとしている！

ウルティマの魅力はキャラクターメイキングだっ

ウルティマがこれまでのファミコンRPGと違うところは、最初に与えられた50ポイントの能力値を4つの能力に好きなように振りわけられることと、5つの種族と11の職業を自由に組み合わせられること。さらにその中から4人のパーティー（チームみたいなもの）を組むこと。つまりほぼ無限のパターンで遊べるワケ。

まずは種族の選択から

種族っていうのは人間や妖精など、それぞれその能力に大きな特徴を持っている。つまり4つの能力（強さ、器用さ、魔力、法力）の成長する範囲が、この種族の選択によって決まってしまうのだ。ここでは各種族の能力値の上限と、その特性を記しておいたので参考にね。なるべくなりたい職業に合った種族を選んでおくのがキャラ作りのコツだぞ。



人間

強さ	75	器用さ	75
魔力	75	法力	75

どの能力をとっても最大値75と、バランスがとれてるといえば聞こえはいいけど、ごく平凡な種族。どんな職業もそこそこにこなすけど、とびぬけたキャラにはならない。



妖精

強さ	75	器用さ	99
魔力	75	法力	50

器用さが高く、戦闘能力もかなり高くなれる種族。さらに魔術師になる素質も充分もっているから、格闘の得意な魔術師に育て上げることもできる。この器用さ99は大きい。



獣族

強さ	99	器用さ	75
魔力	50	法力	75

全種族の中で最も攻撃力の高くなる種族。なにしろ半獣半人のような蛮族だからね。そのかわり頭を使うのが少々苦手のようで、魔力の最大値が最も低い。戦闘職業向き。



小人族

強さ	75	器用さ	50
魔力	75	法力	99

この小人族は信心深いたちなのか、シスターなどの職業に重要な法力値が非常に高い。でもそのぶん器用さがやたらと低く、成長しきったあとでもパカパカ攻撃失敗をしてしまう。



魔族

強さ	25	器用さ	99
魔力	99	法力	75

魔力と器用さは最高値だし、法力もそこそこある、こいつはスゴイと思いきや、強さが異常に低い。とてもじゃないけど戦闘には向いてない種族だ。呪文の得意な職業がおススメ。

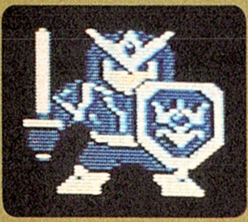
職業はどれを選ぶ？

さて種族が決まったら次は職業の選択だ。この職業はそのキャラクターが身につけられる武器・鎧の上限や、宝箱などに仕掛けられたワナを外す能力、そして呪文の種類や能力までも決定してしまうんだから、種族に劣らず重要な選択だぞ。このキャラクター別の能力をよく頭に入れておこう。また50ポイントの能力値の振りわけの例も参考にね。

略号：W＝武器の上限、A＝鎧の上限、D＝ワナ外し、M＝呪文の系統

戦士 ♂

W：全て　A：全て
D：なし　M：使えない



使える武器も鎧も制限なしということからわかる通り根っからの戦闘的キャラクターだ。しかし呪文の能力やワナ外しの能力が何もないため、今一つ面白みのない職業だというウワサもちらほら。獣族がおススメ種族だ。

○強さ…………25　○器用さ………25
○魔力…………0　○法力…………0

シスター ♀

W：こん棒　A：青銅の鎧
D：なし　M：法力系

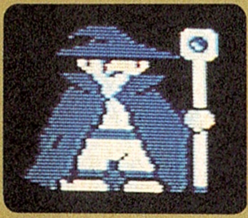


法力値のすべてをMPとして使える法力系呪文のエキスパート。鎧もかなり良いものが使えるんだけど、呪文も含めて攻撃力が低いのがガンだ。クーンの呪文をうまく使ってレベルを上げよう。小人族が最適かな。

○強さ…………25　○器用さ………0
○魔力…………0　○法力…………25

魔術師 ♂

W：ナイフ　A：布の服
D：なし　M：魔力系



攻撃的な魔力系の呪文を最大限に使うことのできる、パーティーの中に一人は欲しいキャラクター。魔力値の全てがMPとして使える唯一の職業だ。みんな能力が低いうちは魔術師の呪文は重宝するぞ。魔族か妖精がおススメ。

○強さ…………25　○器用さ………0
○魔力…………25　○法力…………0

盗賊 ♂

W：青銅の剣　A：革の服
D：優秀　M：使えない

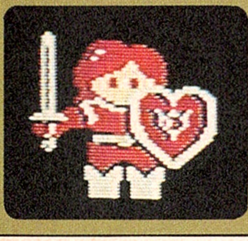


武器はそこそこ鎧もまあまあ、呪文はまるっきり使えない。だけどパーティーに絶対ほしいキャラクターだ。というのもワナを外す能力がダントツトップ！　飛び道具の吹き矢も使えるしね。種族は断然妖精がいいぞ。

○強さ…………25　○器用さ………25
○魔力…………0　○法力…………0

騎士 ♀

W：全て　A：鉄の鎧
D：なし　M：法力系

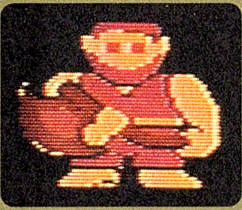


武器は何でも使えるし、鎧も強力な品を着用できる戦士並みの戦闘的キャラクターだ。しかも法力値の半分をMPとして使えるから、戦士を使うよりもずっと面白いんじゃないかな。適した種族は獣族か、呪文重視なら小人族。

○強さ…………25　○器用さ………25
○魔力…………0　○法力…………0

山賊 ♂

W：全て　A：革の服
D：普通　M：使えない

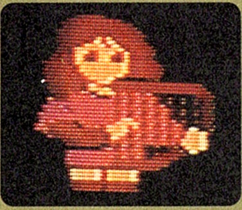


このキャラクターも戦闘向きで、盗みの能力が少々あるといったところ。パーティーの中に盗賊がいるなら必要ないけど、もしパーティー全体の戦闘能力を高くしたいのならかわりに山賊を使おう。獣族か妖精がおススメ。

●強さ…………25　●器用さ………25
●魔力…………0　●法力…………0

詩人 ♀

W：全て　A：布の服
D：なし　M：魔力系



魔力値の半分がMPとして使えるぶん、鎧は魔術師と同じく最低の布の服しか使えない。でも飛び道具が使える戦闘的キャラクターだから鎧はあんまり関係ないし、これも戦士より面白いかも。妖精か獣族がいいぞ。

●強さ…………25　●器用さ………25
●魔力…………0　●法力…………0

魔女 ♀

W：こん棒　A：革の服
D：普通　M：法力系

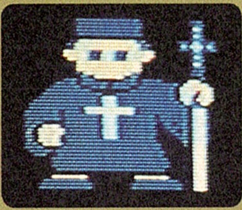


シスターの能力と盗賊の能力を半々に合わせ持っているのがこの魔女。しかし飛び道具は使えないし、MPも法力値の半分しかないから攻撃能力はやたらと低い。あまり使うことのないキャラクターかな。獣族がベスト。

●強さ…………25　●器用さ………25
●魔力…………0　●法力…………0

僧侶 ♂

W：こん棒　A：布の服
D：なし　M：両方

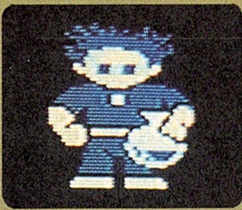


魔力・法力両方の呪文を使うことができる職業で、MPも魔力値・法力値の高い方の半分とかなりおトクになっている。でも高い次元の魔法は使えないから、やっぱりあんまり役立たないかなあ。種族は小人族か魔族で。

●強さ…………0　●器用さ………0
●魔力…………25　●法力…………25

化学者 ♂

W：ナイフ　A：布の服
D：普通　M：魔力系



魔女とは対照的に、魔術師と盗賊の能力をかけ合わせたのがこの化学者。MPは魔力値の半分しか使えないのに持てる武器・鎧は魔術師と同じだからかなり苦しい。呪文が攻撃的なぶん魔女よりマシかも。妖精をおススメ。

●強さ…………0　●器用さ………25
●魔力…………25　●法力…………0

レンジャー ♂

W：鋼の剣　A：竜の鎧
D：普通　M：両方



全ての職業の能力を少しずつ持ち合わせたマルチキャラクター。呪文は両方の値の低いほうの半分とあまり期待できないけど、武器と鎧は戦闘に充分なものが使えるからけっこう役立つ。種族は当然ながら人間がベスト。

●強さ…………25　●器用さ………25
●魔力…………0　●法力…………0

パーティー編成は慎重に

さて、好みのキャラクターを作ったら、お次はいよいよパーティーの編成だ。このパーティーというのはキャラクターの中から4人を選んで組むんだけど、これは好きな時に別のキャラクターと組み変えることができるので、とりあえず育てやすい戦闘的キャラクターで組んでおいてある程度成長させてから、他のキャラクターを育てていくといいんじゃないかな。

盗みの能力はダブらないように



パーティーの装備を整えるにはとりあえずゴールドの入手。そのためにも、できる限り安全に宝箱のワナを外すことのできる盗賊はパーティーに入れておきたい。と、そうなると盗賊よりも器用さで劣る山賊、魔女それに化学者は、そのパーティーには入れない方がいい。盗みの能力は一人いれば充分だからね。

シスターを入れるか否か！



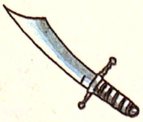
最初のうち、あまり戦力にはならないけど味方のＨＰを回復させる呪文を使えるぶん、シスターは決して邪魔にはならない存在だ。ただし飛び道具が使えないから、戦力として使うには常に前列に立って戦わせなくてはならない。呪文の能力は低いけど攻撃力の高い騎士を入れるか、さてキミならどうする？

アイテムは心強い味方

	ろうそく	30GP	ダンジョンの中ではこれがないととても探険なんてできないってくらい重要なアイテム。呪文で代用もできるんだけど地下ではＭＰの回復が遅いから、できれば大量に買っておきたい。5本売り。
	魔法のカギ	50GP	城や町のあちこちにある扉を開けるのに必要なアイテムで、一度使うとなくなってしまう。扉の向こうには重要な情報や、必ず行っておさなきゃならない場所などがあるので、常に数本は持つべし。
	ジプシーの玉	75GP	この玉を地上で使うとソーサリアのマップがうつしだされ、パーティーの位置が表示される。ダンジョンではその階の全図を見ることができるので地下探険の時はたくさん持っていきたいアイテム。
	時の砂	90GP	一定時間パーティー以外の生物の動きを止めてくれるので、強い敵につかまってしまった時には実にありがたい品だ。特にダンジョンではいきなり敵と遭遇するから、保険がわりに持っていこう。
	テント	100GP	これを使うとパーティー全員のＨＰが100ポイント回復する。ただし戦闘時以外ね。ＨＰの上限が低い最初のうちはヒジョーに役立つんだけど、最大値が1000ぐらいになるとあまり意味ないなあ。

怪物退治にこの武器を

ウルティマで最初にやるべきことは、パーティーの中の戦闘向きキャラクターに強力な武器を持たせること。また、武器は剣ややりのように敵と接触しないとダメージを与えられないものよりも、吹き矢のような飛び道具の方が絶対有利だぞ。



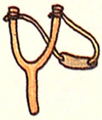
ナイフ　5GP

誰でも使える武器だけに、ナイフ自体の攻撃力はほとんどない。使う者の能力次第ってカンジの武器だ。敵と接触していない時には投げナイフとして一応飛び道具になるけど、その場合は使い捨て。



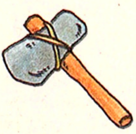
こん棒　30GP

ほとんどのキャラクターはこの武器までしか使えない。これまたただの棒っ切れだから武器によるプラスアルファはあんまり期待できないぞ。投げられるだけナイフの方がマシかもね。



パチンコ　60GP

おもちゃなどと思うなかれ。これでもヘタな剣なんかよりずっと使える武器だ。なにしろ敵がまだ攻撃を仕掛けられないうちにダメージを与えておける飛び道具なんだから。何回でも使えるぞ。



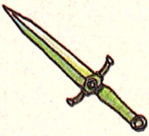
石の斧　125GP

棒に平たい石をくくりつけただけの簡単な武器だけど、こん棒なんかよりずっと威力がありそう。ただし接触している敵にしかダメージを与えられないから、こちらの危険も増すけどね。



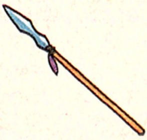
吹き矢　350GP

はじめのうちに買える武器の中では最も高価。というのはパチンコよりずっと強力な飛び道具だからだ。当面の目標はこの武器を使えるキャラクター全員に装備させることだね。



青銅の剣　200GP

盗賊が使うことのできる最も威力の高い武器がこれ。かなりのダメージを与えられる品だけど、やはり近くにいる敵にしか攻撃できないので、吹き矢を使うことをおすすめしたい。



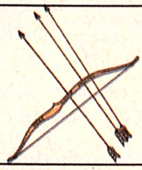
やり　250GP

この武器から上は戦士・騎士・山賊・詩人そしてレンジャーにしか扱えない品ばかり。また、やりは普通の武器屋で買える中で最大の攻撃力を持っている。しかしこれも接触攻撃用だ。



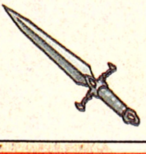
まさかり　400GP

ここからは特別な店に行かないと手に入れられない強力な武器だ。まさかりは鋭い刃のついた重い武器で、与える打撃はかなりのもの。これも接触している敵にのみ攻撃できる。



弓矢　1050GP

いきなり値段がはね上がったけど、それに見合うだけの威力を秘めた飛び道具だ。レンジャーをパーティーに組み入れる時にはこの武器が一番いいんじゃないかな。もちろん矢は無限だよ。



鋼の剣　800GP

鍛え上げた鋼鉄の刀身は、青銅の剣などとは比べものにならない硬度と鋭さを合わせ持っている。レンジャーの持てる最強の武器で、その威力は下等な怪物を一刀両断するほど。接近戦用。



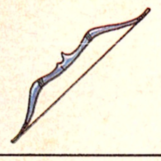
ゴーストバスター　1200GP

何年か前のＳＦＸ映画とは何の関係もないようで、一種のメリケンサックのような武器。だけど魔物に対する効力はかなりのもので鋼の剣を上回る。もっともこの武器を使えるキャラは少ないけど。



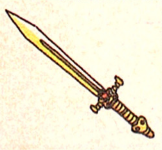
戦士の斧　2700GP

いよいよ鉄の鎧よりも高い武器だ。斧タイプの最高級品だけあってハンパなモンスターなら一撃で消しとぶほどのダメージを生み出す。ただしこれも敵が近くにいないとダメ。



銀の弓　6550GP

買うことのできる武器の中で一番高価なのがこの銀の弓で、飛び道具の中で最も威力が高い。この武器を持たせられるようになればもはやコワイものなしと言ってもいいくらいだぞ。



太陽の剣　4550GP

店で入手できる武器では最大のパワーを誇る魔法の剣で、その内に太陽の力を封じ込めているといわれている。だけど接近戦用だけに、銀の弓の方がはるかに有利なのが残念。

命を守る防具はコレよ！

ソーサリアをうろつき回るモンスターたちの爪や牙からキャラクターを守ってくれるのが、この鎧だ。しかしほとんどの職業が金属性の鎧を身につけられないときてる。なるべく敵と接触しないように戦いたいものだね。



布の服　75GP

布の服というだけあってほとんど気休めにもならない防具。だいたい最初から着てるんだから。これしか着ることのできないキャラクターはしかたないとして、なるべく早く買い替えましょ。



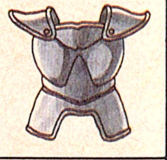
革の服　195GP

布よりは防御能力が高いにせよ、しょせんは革。ちょっと強い怪物にかかったらとても防具とは呼べないシロモノだ。ヘタにこの服を買うよりは、ゴールドを貯て鎧を買おう。



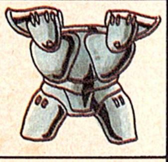
青銅の鎧　575GP

ここからは鎧と名がつくだけに、着用できないキャラクターがかなり増えてくる。とりあえずは金属性だからこれまでの防具よりもずっと能力が高いのは確か。シスターを戦わせるならコレを。



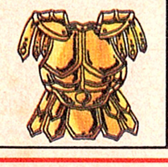
鉄の鎧　2500GP

さすがに鉄製だけあって値段がグンと高くなってきた。着用できる職業もわずかに３種類だけと高級志向。この鎧をつけておけば中盤まではまず安心してもいいだろう。



鋼の鎧　6130GP

さらに強く重くなってきたとみえて、使用できるのはなんと戦士とレンジャーの２職業のみ。まあここまできたらもう少しガマンして、最高級品を買う方がいいんじゃない？

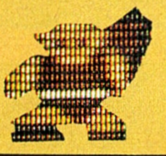


竜の鎧　8250GP

ウルティマ全てを通して最も高価な品物がこの竜の鎧。敵の攻撃をほとんど防いでしまう魔力を持つドラゴンのうろこから作られた鎧で、その防御性能はおそろしく高い。

行手を阻むモンスター

エクソダスが活動を始めて以来、リーサリア大陸には邪悪なモンスターが我がもの顔にうろつき回っては、人々の平和をおびやかしている。パーティーを見つけるとしつっこく追いかけてきて接触したとたん戦いを挑んでくるから、こちらも敵をよく知った上で応戦しないと犠牲者を出すことになるぞ。心してかかれ！



オーク

かつての暗黒時代に、人と豚をかけあわせて作られた最も下等な種類のモンスター。邪悪な魔法によってその生命を得ているため、正しい魔力の呪文クンテによって灰に帰してしまうこともできる。



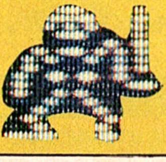
ゴブリン

イメージとしては小鬼といったところの、オーク同様最も弱い部類のモンスター。こいつもクンテの呪文によって消し去ることが可能だ。ＨＰも低く最初のうちに最も手頃な相手といえるだろう。



グール

本来生命のないものが、闇の呪いによって魂を持つようになったアンデッドモンスターの典型。日本語では食人鬼と呼ばれ、墓場に棲息しては死体を荒らすと言われる。法力の呪文クーンで消滅できるぞ。



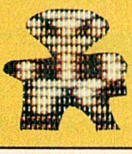
スケルトン

骨だけになりながらも、闇の力で操られている悪の戦士のなれの果て。グールと同程度の強さを持ち、ＨＰはオークの約２倍も持っている。クーンで撃退できるけど、失敗したら少々マジに戦わないと危険だ。



ブリギャンド

エクソダスの騒ぎに乗じてソーサリアを荒らし回る悪人。けっこうしぶというえに、接触して戦っていると身につけていない武器や鎧を盗みとるという特殊能力を持つ。ある意味では最も気をつけるべき敵だ。



すり

ブリギャンド同様エクソダス退治の邪魔をする、人間の風上にもおけないヤツらだ。みんなもこんな大人にはならないでほしい。それはそうとして、すりというわりにはこいつらも堂々と襲ってくる。盗みの能力に注意だ。



ジャイアント

人間よりもはるかに大柄なタイプのモンスターで、体格がいいだけあってパワーもあなどれない。しかしながら打たれ弱いところがあってＨＰはブリギャンドよりも低い。意外と楽に倒せるかも。



タイタン

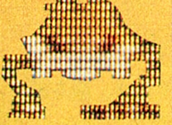
基本的にはジャイアントと大差ないけど、こちらはギリシャ神話に出てくる伝説の巨人族。かつては神を相手に戦ったこのモンスターも何の因果か落ちぶれて、今じゃエクソダスの手先ときたもんだ。



ゴーレム

能力的にはジャイアント・タイタンと変わらないモンスター。ただしこいつは土くれや石、鉄などによって作られた人形が魔法によって動いている変わり種だ。特殊な能力を何も持たないので助かる。

※この付録をとじている真ん中のホチキスを残して、本からとりはずし、御利



ブレイドル

巨大な頭部に移動用の脚がついただけの、知能は低いモンスター。ただし体力がやけに高く、攻撃を受けると毒が回る危険があるため呪文をフルに使ってできれば接触前に全滅させてしまいたい敵だ。



スナッチ

ブレイドルが進化の過程で分化したものの、しょせん下等な生物のためにほとんど変わりない種類になってしまったのがスナッチらしい。そんなワケで対処方法はブレイドルと同じだ。２種とも経験値は高い。



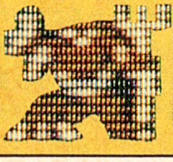
ガーゴイル

元は寺院の壁や排水口に彫られた石像だったものに悪魔が乗り移り、このモンスターになった。悪魔の中では低級な種族らしく、魔法や毒といったものは一切使えない。ただＨＰだけは相当あるので注意だ。



マーネイス

ガーゴイルと同じく低級な悪魔で、こちらは邪悪な精霊のようなもの。外見はかなり奇怪だけど特殊能力は持っていないため、しぶとい生命力にさえ気をつけておけばどうってことはないだろう。

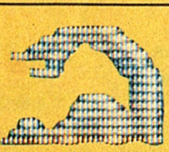


デーモン

このモンスターに遭遇したら要注意だ。ガーゴイルなどよりはるかに強大な悪魔で、いかなる鎧でも防げない攻撃の呪文を次々とかけてくる。呪文で毒も撃ち込んでくるし、これで経験値がガーゴイルと同じじゃキツイ。

海に棲む強力モンスター

エクソダスの魔力は陸だけでなく、むしろ海に強く影響している。海上を泳ぎ回るモンスターは陸上のものよりも高いＨＰを持ち、しかも強力な攻撃能力を持っているのだ。海岸線での戦いはこちらからの接近が難しいため、飛び道具がないと攻撃を加えることすらできない。初めは戦いを回避しよう。



シーサーペント

魔力を持つ大ウミヘビたちで、魔術師の呪文のような魔法の火球を操る唯一のモンスターだ。この火球は確実にヒットしてくるため、まともに撃ちあっても勝ち目はうすい。多数同時攻撃の呪文が欲しいところだ。

町での悪さが見つかると…

町の中で宝箱を盗もうとして見つかったり、誰かと戦ったりすると、あちこちから守衛が出現してパーティーを追いかけてくる。どうしても盗みをはたらかなくちゃならない状況もあるので、もし見つかってしまったら一目散に町の外に逃げ出した方がいいぞ。



守衛

特殊能力は何も持っていないけどＨＰがおそろしく高く、しかも常に８人のフルメンバーでパーティーを組んでいる強力な相手。レベルや能力値が低い間は出会ったとたんにひねりつぶされるのがオチだ。経験値は高いけど。

ウルティマの進め方はこうだ!

ウルティマは世界をレベルに合わせて歩いていき、謎を順々にクリアしていくＲＰＧではない。行こうと思えばいつだって大陸のどこにだって行ける。やるべきことは各地の情報を総合し、少しずつキャラクターの能力を上げてエクソダスとの決戦にそなえていくことだ。もちろん必要なアイテムはあるけどね。

まずは装備を整えて…



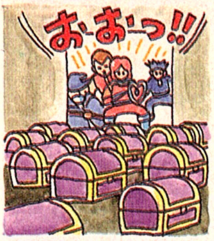
ゲーム序盤で死なないためにゼヒとも必要なのが戦闘能力の向上、つまり武器の充実だ。はじめに持っている布の服なんかきれいさっぱり売り払って、飛び道具を最低２人には装備するようにしよう。敵が近づく前にやっつけてしまえば防具はいらないしね。

ＥＸＰを稼いでレベルアップ



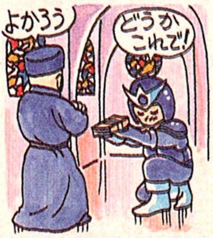
飛び道具をそろえたら、次はブリティッシュ城の近くでこまめに戦って経験値を稼ごう。100ポイント手に入れるごとにロードブリティッシュがＨＰ最大値を 100 上げてくれるから、第一目標として全員のレベルを５前後まで持っていければまず死ななくなる。

ダンジョンの探検とゴールド



さて、レベル５になったらいよいよダンジョンの探検だ。とはいえいまだに能力値は低いままだから潜るのはせいぜい地下１階にとどめておこう。ダンジョンの中には宝箱がたくさん転がっている場所もあるから、行きやすいダンジョンに稼ぎ場を探し出して、ゴールドを稼ぐんだ。

能力アップも忘れずに…



ウルティマではレベルが上がっても能力値は上がらない。これをアップするにはどこかにあるという各能力を司どる神殿でゴールドを寄付しなくちゃいけないのだ。この神殿の場所はあちこちの情報をしっかり聞いていけば必ずピンとくるハズ。武器を買い替えるよりこの能力値を早いうちに上げておく方がいいのだ。

ムーンゲートの謎を解き明かせ



ソーサリアを自由に動き回るためには、各所に定期的に開く異次元の扉・ムーンゲートの運行のしくみを解明しなくちゃならない。中にはムーンゲートを通らないと絶対行けない町やダンジョンもあるんだから。まず一ヶ所ムーンゲートを見つけたら何度も乗り降りしていけば、少しずつパターンがつかめてくるぞ。

戦いは敵をよく知れ

ウルティマの戦闘モードは一度入ってしまったら敵を全滅させない限り抜けることができない。こちらが死にそうになっても逃げられないのだ。だから戦い方の基本をしっかり押さえておかなければこちらが全滅してしまうことも。まずは敵がタテ方向を優先して接近してくることを覚えておこう。

接触前に大ダメージを与えよ

ほとんどの敵はこちらのキャラクターと接触するまでダメージを与える能力を持たない。それだけに接近する前に敵を攻撃できる飛び道具は実に有利。接触後も味方の援護がしやすいのも大きなメリットだ。



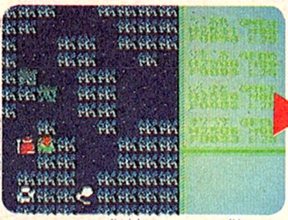
▲毒のあるブレイドルがこんなに！接近されると大打撃は必至だ



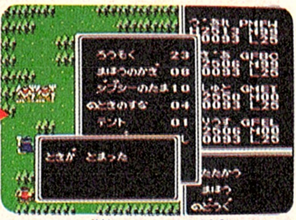
▲でも飛び道具をうまく使えばはいこの通り。これなら毒の心配なし

魔術を使う敵には時の砂を

今回紹介したモンスターの中で、デーモンやシーサーパントといった魔力を持つ敵に対しては、能力の低いうちは大きなダメージを受けやすい。もし出会ってしまったら時の砂を使って動きを止めてしまおう。



▲デーモンの呪文はピカッと光った瞬間、誰かがダメージを受ける



▲まともに戦うとやたら攻撃されるので、ここはひとつ時の砂を……

飛び道具のない者は前へ

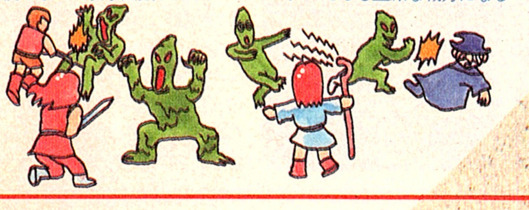
ある程度ＨＰを持つようになれば、飛び道具を使えないシスターなどのキャラクターを前方へ出し、飛び道具を持った者に援護させながら戦わせるといった方法をとることもできる。先制攻撃の回数も増えるのだ。



▲この配置だと飛び道具のポジションが後ろなので攻撃回数がおトク

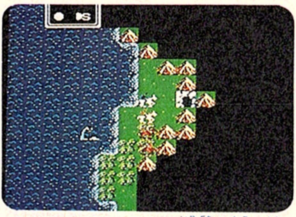


▲こうやってフォローしてやればシスターたちも立派な戦力になる

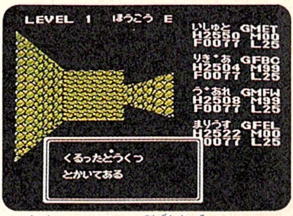


ダンジョンを活用しよう

ダンジョンを制すれば、もはやウルティマを制したも同然、といっても言い過ぎじゃない。ダンジョンの中にはＨＰを回復させる泉や、一度潜っただけで3000ゴールドも手に入る宝箱の集中地帯があるんだから。いきなり怪物に出会うのはコワいけど、やはり積極的に探検してみなくちゃね。

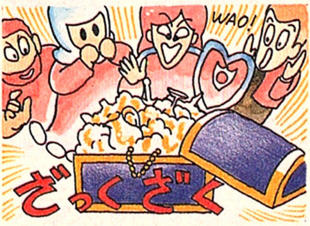


▲これがダンジョンの入口。潜る前は体調・道具・食料に気を配って。



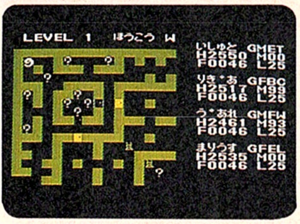
▲地下ではこんな３Ｄ迷路に。マッピングしないといつまでも迷うぞ。

地下には宝の山が…



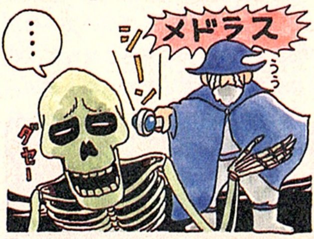
ダンジョンにはモンスターと戦わなくても大量に宝箱を手にできる場所が数多くある。つまりなるべく少ない危険でゴールドを効率よく稼げるってワケだ。ただしただワナが仕掛けてある地点もやたらとあるから、常に盗賊などのワナを外す能力を持ったキャラクターに先頭を歩かせるようにしよう。

ジプシーの玉は絶対必要



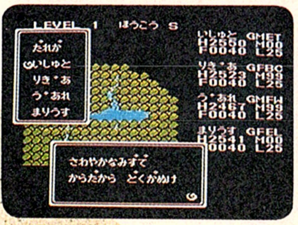
ウルティマのダンジョンは全部で7つ。それが各８フロアーの深さを持っているから、合計56フロアーもの地下迷宮があるということになる。これはとても暗記できるものじゃないし、一度迷ったらなかなか出ることができない。だから初めての階では必ずジプシーの玉を使い、マッピングを心がけよう。

地下ではMPを節約しよう



町や城でもそうだけど、ダンジョンでは地上に比べ体力の回復、食料の減少、そしてＭＰの回復が４分の１になる。特に影響があるのがＭＰで、ムダな使い方をするとなかなか回復してくれない。ろうそくの代わりに呪文であかりをつけるなどホントもったいないからやめなさい。

泉の水は飲んでみるべし



地下にわき出す泉の中には体力を回復してくれるものの他に、解毒、毒、体力を50ポイント奪うものの合計４種類がある。いずれも飲んでみるまでは見分けがつかないので、ジプシーの玉を使ったマッピングと並行して一度飲んだデーターをきっちりとっておこう。毒の泉を飲むのは一度で充分だ。

冒険の拠点は町である

町は敵と出会うこともなく、食料やアイテムの補給ができる唯一の場所だ。モンスターに追いかけられた時も町に逃げ込んでしまえばいいし、ダンジョンや各所の探索を終えて帰ってくるのも常に町。まさしくウルティマの冒険の拠点といえるだろう。くまなく歩き回ってみてほしい。

情報のほとんどは町の中に



エクソダスに近づいていくための情報のほとんどは町の住人たちとの会話で得ることができる（ごくまれにダンジョンの中にもある）。全ての町の人々に話を聞いて回ればもう勝利の気分でいてもいいくらいだ。ただし必ず1人に2回話を聞かないと情報もれがあるぞ！

町はいろんな店がいっぱい



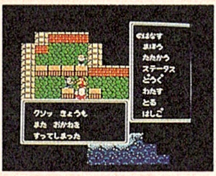
町には武器・鎧屋をはじめとして、食べもの屋や居酒屋など、いろいろな店が並んでいる。ゴールドさえあればいつでも活用できる病院や教会もあるので、町にいればまず死んでしまう心配はないだろう。中には宝箱を盗める店も……。

食べもの屋



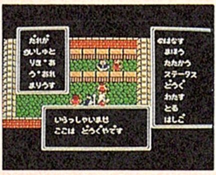
長い冒険の旅の間、腐らない食料を用意している。この食料は1個1ゴールドでソーサリア大陸では10ターンにつき1個消費するようになっている。なるべくたくさん買っておく方が何度も来る必要がないので得策だ。

居酒屋



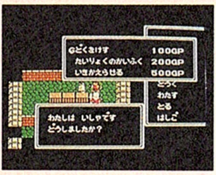
旅人たちの集まる店だけあって、ここのバーテンは情報通が多い。一杯10ゴールドとあまり高くはない酒だから、まずはバーテンと親しくなれるまで飲んでみるといいだろう。秘密の話を聞かせてくれるかもよ。

道具屋



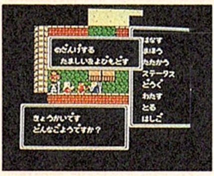
強力な魔法のアイテムを扱う店だけに、今ではほとんどの町から姿を消してしまったこの店。ここで売っている品物は特にダンジョンに潜る際の必需品だ。高価だけどたくさん買っておくにこしたことはないぞ。

病院



毒の治療や体力の回復、そして死人を生き返らせる手術まで行ってくれる。だけどこの手術に失敗するとそのキャラクターは灰になってしまい、この病院では手も足も出なくなってしまう。ダンジョンに入れないうちはここで体力回復を。

教会

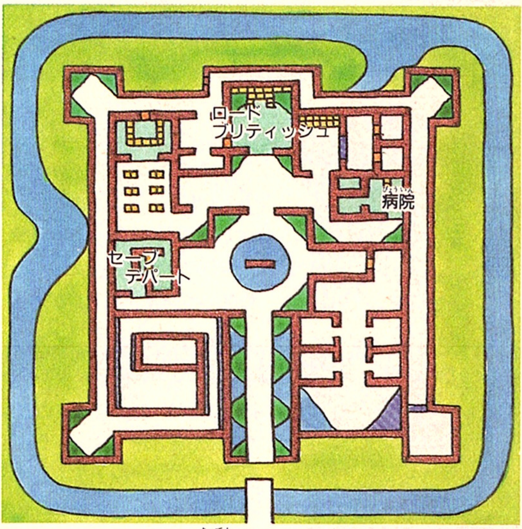


なかなかないのがこの教会で、蘇生に失敗して灰になったキャラクターを復活させることのできる唯一の場所。また、ここではざんげ（何だか分からない）もできるので、やってみるのもまた一興かと。神父の話は聞いとくものだよ。

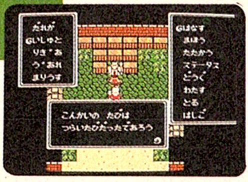
城・町エリアマップ

ウルティマの城や町は、中に入ってみるとけっこう広いので最初はびっくりするかも知れない。そこでお届けするのが町で迷子にならないためのエリアマ

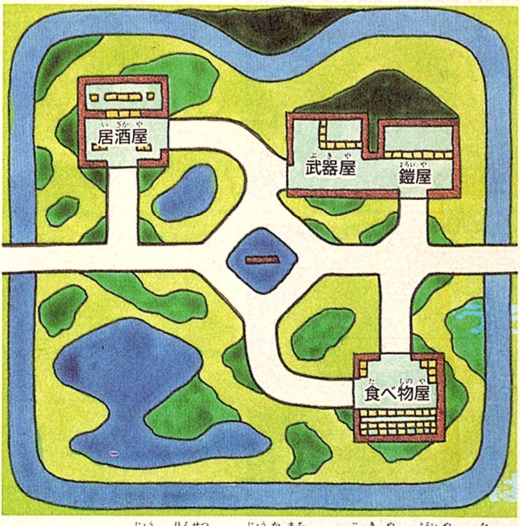
ブリティッシュ城
Castle of Lord British



ウルティマのスタート地点ともいえる、ロードブリティッシュの居城・ブリティッシュ城。城内にはレベルを上げてくれるロードブリティッシュに、そこまでの状態をセーブできるセーブデパート、そして病院が用意されている。あちこちに固く閉ざされた扉は、この城にはまだまだ秘密があることを示しているようだ。



ロイヤルシティ
Royal City

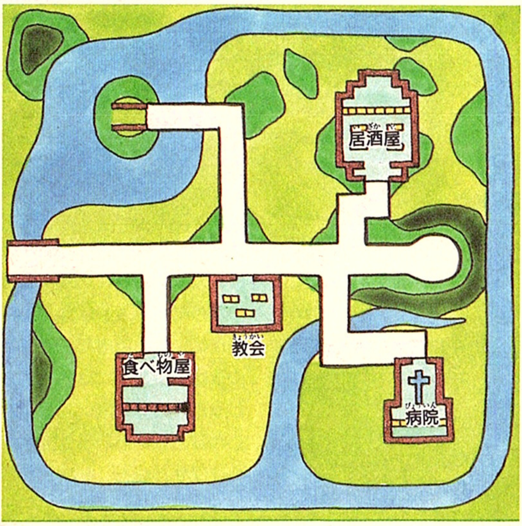


ブリティッシュ城に隣接する城下町で、武器屋に鎧屋、食べもの屋に居酒屋と、当面必要な店がそろっている。まず手始めにこの町の全員と会話してみるといいだろう。この町のどこかでは外の人々に比べ4倍近く巨大な頭を持つ「ひだかのりこ」が自分のレコードを買ったかどうかチェックを入れてきたりして、けっこう楽しめる。

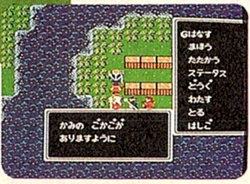


ップだ。このマップを完全に覚えれば、ムダに町をウロウロしなくてもすむ。有効に活用してくれ。

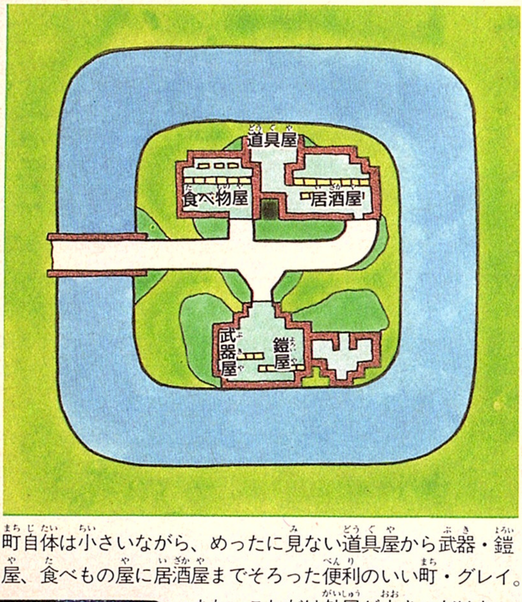
ムーン Moon



ソーサリア大陸の北西で栄える平和都市ムーン。その名前はかって最もムーンゲートに近い町だったことから来ているらしい。武器と鎧を扱っていない数少ない町で、そのかわりに病院、教会、食べもの屋に居酒屋と、生活に必要なものは何でもそろっている本当に平和主義の町。最初にモンスターたちに占領されそう。



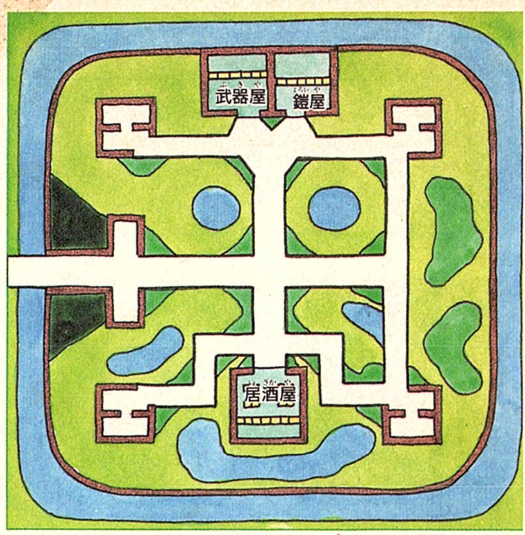
グレイ Grey



町自体は小さいながら、めったに見ない道具屋から武器・鎧屋、食べもの屋に居酒屋までそろった便利のいい町・グレイ。また、これだけ外周が大きいだけあって、外側にいる住人の数もダントツに多い。アイテムを買うだけじゃなく、こういった人たちからも残らず情報をかき集めておこう。町の南東の宝箱はあきらめてね。



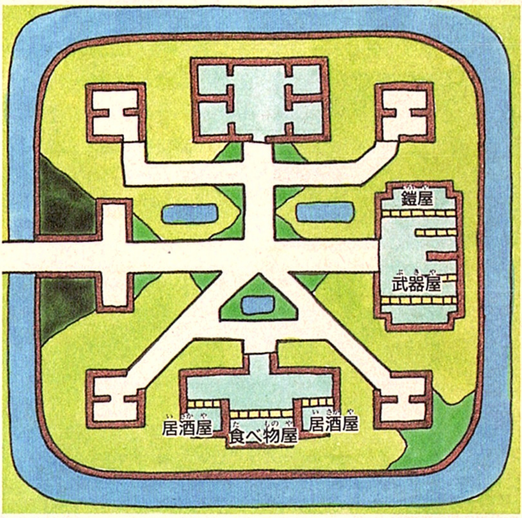
モンターイースト
Monter East



ソーサリア南東に川をはさんで向かい合う双児都市・モンターイーストとウエスト。この町イーストは食べもの屋のない非常に珍しい都市だ。武器と鎧は言うに及ばず、ここには居酒屋もあるからしっかり情報を聞いておくこと。また、この町の細い外周にも誰かがいるというウワサだから、散歩がてら調べてみよう。



モンターウエスト
Montor West



モンターイーストと同じようなつくりながら、町の内部に刑務所をかまえているのがこのウエストの大きな特徴だ。ここでは大きな情報が入りそうなんだけど牢獄の入口には守衛が立っていて中に入ることができない。この守衛を戦わずに何とかしてどかさなくちゃならない。でもそのためにはもっとあちこちで情報を集めないと……。



以上、キャラクターメイキングをはじめとしたいろんな状況で、本書がキミの助けとなれば幸いである。ソーサリアの平和はキミの活躍にかかっているのだ！